

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-340656

(P2001-340656A)

(43) 公開日 平成13年12月11日 (2001. 12. 11)

| (51) Int.Cl. ⁷ | 識別記号 ⁻ | F I | テマコード [*] (参考) |
|---------------------------|-------------------|---------------|-------------------------|
| A 6 3 F 13/12 | Z E C | A 6 3 F 13/12 | Z E C C 2 C 0 0 1 |
| 9/00 | 5 1 3 | 9/00 | 5 1 3 5 B 0 4 9 |
| 13/00 | | 13/00 | P 5 B 0 5 5 |
| G 0 6 F 17/60 | 3 3 2 | G 0 6 F 17/60 | 3 3 2 |
| | 4 1 0 | | 4 1 0 Z |

審査請求 未請求 請求項の数26 OL (全 9 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2000-164209 (P2000-164209)

(22) 出願日 平成12年6月1日 (2000. 6. 1)

(71) 出願人 000208891

ケイディーディーアイ株式会社

東京都新宿区西新宿二丁目3番2号

(72) 発明者 竹森 敬祐

埼玉県上福岡市大原2-1-15 株式会社

ケイディディ研究所内

(72) 発明者 小田 稔周

埼玉県上福岡市大原2-1-15 株式会社

ケイディディ研究所内

(74) 代理人 100084870

弁理士 田中 香樹 (外1名)

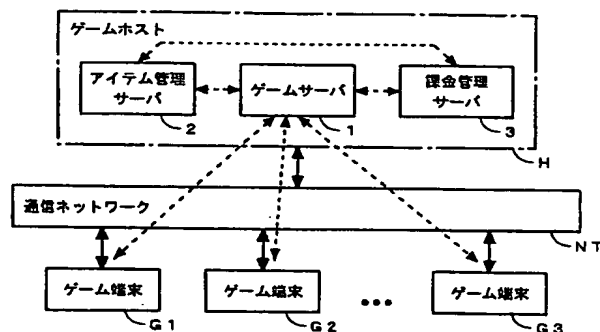
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステムならびにそのゲームサーバおよびゲーム端末

(57) 【要約】

【課題】 リアリティの高いプレー感覚を得られ、陳腐化が緩やかで寿命の長いゲームシステムならびにそのゲームサーバおよびゲーム端末を提供する。

【解決手段】 ゲームプログラムを実行するゲームサーバ1にゲーム端末Gが通信ネットワークNTを介して接続され、前記ゲーム端末Gからゲームサーバ1にアクセスしてゲームに参加するゲームシステムにおいて、ゲーム内で使用するアイテムの購入画面をゲーム端末の画面に表示させる手段と、アイテム購入画面から入力されたアイテムの購入要求を集計する手段と、前記購入されたアイテムのゲーム内での使用を許可する手段と、前記アイテムの購入金額をプレーヤごとに課金する手段とを含む。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 通信ネットワークを介してゲームを配信するゲームサーバにおいて、ゲーム空間で使用するアイテムをゲーム空間で販売し、販売済みアイテムのゲーム空間での使用を許容することを特徴とするゲームサーバ。

【請求項2】 前記アイテムのメニュー画面を配信する手段と、通信ネットワークを介して入力されるアイテム購入要求を検出する手段と、

前記購入要求のあったアイテムの販売金額を、前記アイテムを購入するプレーヤに課金する手段とを含むことを特徴とする請求項1に記載のゲームサーバ。

【請求項3】 アイテムを購入するプレーヤの認証を行う手段を含み、認証されたプレーヤに対してのみアイテムを販売することを特徴とする請求項2に記載のゲームサーバ。

【請求項4】 アイテムの購入金額をプレーヤへ課金する前に、プレーヤに購入確認を行うことを特徴とする請求項3に記載のゲームサーバ。

【請求項5】 前記課金がプレーヤの電子マネーに対して行われることを特徴とする請求項2ないし4のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項6】 前記メニュー画面をゲーム開始前の所定のタイミングで配信することを特徴とする請求項2ないし5のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項7】 前記メニュー画面をプレーヤの要求に応じて配信することを特徴とする請求項2ないし5のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項8】 前記メニュー画面をゲーム進行中の所定のタイミングで配信することを特徴とする請求項2ないし5のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項9】 前記各アイテムの販売価格を更新する手段を含むことを特徴とする請求項1ないし8のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項10】 前記メニュー画面をゲーム画面とは別に表示させることを特徴とする請求項2ないし9のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項11】 前記メニュー画面をゲーム画面に重畳して表示させることを特徴とする請求項2ないし9のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項12】 前記電子マネーが、ミリセント、電子小切手、ビットキャッシュ、サイバーコイン、クレジットカード、プリペイドカードのいずれかであることを特徴とする請求項5に記載のゲームサーバ。

【請求項13】 アイテム購入金額の少なくとも一部をプレーヤに還元することを特徴とする請求項1ないし12のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項14】 前記アイテムが、ゲーム空間で使用する仮想的な装備、消耗品、キャラクタ、能力、機会の少

なくとも一つであることを特徴とする請求項1ないし13のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項15】 通信ネットワークを介して配信されるゲームをプレーヤの操作に応じて進行させるゲーム端末において、ゲーム空間で使用するアイテムをゲーム空間で購入し、購入したアイテムを使用してプレーすることを特徴とするゲーム端末。

【請求項16】 前記アイテムのメニュー画面を表示し、当該メニュー画面から前記アイテムの購入を要求することを特徴とする請求項15に記載のゲーム端末。

【請求項17】 前記メニュー画面がゲーム開始前の所定のタイミングで表示されることを特徴とする請求項16に記載のゲーム端末。

【請求項18】 前記メニュー画面がプレーヤの要求に応じて表示されることを特徴とする請求項16に記載のゲーム端末。

【請求項19】 前記メニュー画面がゲーム進行中の所定のタイミングで表示されることを特徴とする請求項16に記載のゲーム端末。

【請求項20】 ゲームサーバにゲーム端末が通信ネットワークを介して接続され、前記ゲーム端末からゲームサーバにアクセスしてゲームに参加するゲームシステムにおいて、ゲーム空間で使用するアイテムをゲーム端末から各プレーヤに販売し、各プレーヤによる前記アイテムのゲーム空間での使用を許容することを特徴とするゲームシステム。

【請求項21】 前記アイテムのメニュー画面をゲーム端末の画面上に表示させる手段と、前記メニュー画面からプレーヤが要求したアイテム購入を検出する手段と、前記購入要求のあったアイテムの販売金額を前記プレーヤに課金する手段とを含むことを特徴とする請求項20に記載のゲームシステム。

【請求項22】 アイテムの購入を要求したプレーヤの認証を行う手段を含み、認証されたプレーヤに対してのみアイテムを販売することを特徴とする請求項21に記載のゲームシステム。

【請求項23】 アイテムの購入金額をプレーヤへ課金する前に、購入予定のアイテムおよび購入金額をゲーム端末の画面上に再表示し、プレーヤに購入確認を行うことを特徴とする請求項21に記載のゲームシステム。

【請求項24】 前記課金がプレーヤの電子マネーに対して行われることを特徴とする請求項21に記載のゲームシステム。

【請求項25】 ゲームのプレー料金、通信ネットワークの利用料金およびアイテムの購入料金を各プレーヤごとに一元管理し、ゲーム提供者または通信ネットワーク管理者が各プレーヤのそれぞれに一括請求することを特

徴とする請求項20ないし24のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項26】 アイテム購入金額の少なくとも一部がゲームのプレーヤに還元されることを特徴とする請求項20ないし25のいずれかに記載のゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、コンピュータを利用したゲームシステムならびにそのゲームサーバおよびゲーム端末に係り、特に、ゲーム空間で使用する装備、消耗品あるいはキャラクタ等の各種アイテムを、プレーヤが購入することにより入手して使用できるゲームシステムならびにそのゲームサーバおよびゲーム端末に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来から、ゲームプログラムを実行するゲームサーバにゲーム端末が通信ネットワークを介して接続され、前記ゲーム端末からゲームサーバにアクセスしてゲームに参加するゲームシステムが知られている。このようなゲームシステムでは、ゲームホストがゲームの進行を管理し、ゲーム端末から送られてくる制御信号を受信・処理して、結果を制御信号に変換して各ゲーム端末に返信する。

【0003】 上記した従来のネットワークゲームでは、ゲーム空間で使用するアイテムが、ゲームの進行状況に応じてゲームホスト側から無料で提供されていた。例えば、レーシングカーゲームの場合、ゲーム開始前のゲーム空間での各レースステージの合間、サーキットコース上の一角、ピットインロードに入るなどのタイミングで、アイテム自体やアイテムを取得するための補助アイテムを画面上に表示し、プレーヤにアイテムの取得を促している。

【0004】 レーシングカーゲームにおけるアイテムとは、車両自体やエンジンなどの装備、タイヤや燃料などの消耗品、および事故後の車体を修復するための工具などが該当する。ゲームホストは、ゲームサーバのメモリ上でこれらのアイテムを管理している。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 現実のカーレースでは、交換用のタイヤ、燃料、故障に備えた修理道具の入手には費用が発生するために、その所有や装備には限りがある、これに対して、従来のゲームではアイテムの入手に費用が発生しないため、無尽蔵にアイテムを入手したり、現実には有り得ないほどの過剰なアイテムを装着するなどしてゲームのリアリティが失われていた。したがって、ゲームの陳腐化が加速されてゲームの寿命が短くなっていた。

【0006】 本発明の目的は、上記した従来技術の課題を解決し、リアリティの高いプレー感覚が得られるゲームシステムならびにそのゲームサーバおよびゲーム端末

を提供することにある。

✓【0007】

【課題を解決するための手段】 上記した目的を達成するために、本発明は、ゲームプログラムを実行するゲームサーバにゲーム端末が通信ネットワークを介して接続され、前記ゲーム端末からゲームサーバにアクセスしてゲームに参加するゲームシステムにおいて、ゲーム空間で使用するアイテムをゲーム端末からプレーヤに販売し、前記アイテムのゲーム空間での使用が許可されることを特徴とする。

【0008】 上記した特徴によれば、ゲーム空間で使用するアイテムは、プレーヤが自らの資金で購入することにより初めて利用できるようになるので、ゲームのリアリティが向上し、ゲームの陳腐化が抑制されてゲームの寿命が延びる。

【0009】

【発明の実施の形態】 以下、図面を参照して本発明を詳細に説明する。図1は、本発明を適用したゲームシステムの主要部の構成を示したブロック図であり、複数（本実施形態では、3つ）のゲーム端末G（G1～G3）とゲームホストHとが通信ネットワークNTを介して相互に接続されている。ゲームの開始から終了まで（以下、ゲームセッションと表現する場合もある）における音声・画像等の情報および各種の制御信号は、通信ネットワークNTを介して送受信される。

✓【0010】 前記ゲームホストHは、ゲームプログラムを実行してゲームセッションを開設するゲームサーバ1と、ゲーム空間で販売される各種のアイテムを管理するアイテム管理サーバ2と、前記アイテム購入に際してプレーヤの認証および課金を行う課金管理サーバ3を含む。各サーバ1、2、3は、相互に情報を交換するための通信機能を有し、全体としてゲームセッションの進行および各ゲーム端末Gを操作するプレーヤの個人情報を管理する。

✓【0011】 プレーヤは各ゲーム端末Gからゲームセッションに参加する。ゲーム画面は、プレーヤが操作する各ゲーム端末Gのディスプレイ上に表示され、ゲーム音声は各ゲーム端末Gのスピーカから出力される。プレーヤはゲーム画面を参照しながら各ゲーム端末を操作してゲームを進行させる。図1ではゲームホストHを1つのみ示しているが、通信ネットワークNTには複数のゲームホストを接続することが可能であり、各ゲームホストでは、異なるゲームセッションを独立的に並行して開催することができる。

✓【0012】 図2は、前記ゲームサーバ1の機能ブロック図であり、各ゲーム端末と通信してゲームを進行させる。また、プレーヤからの要求に応じて、あるいはゲームの進行状況に応じて自動的に、ゲーム空間で使用する各種アイテムをプレーヤに選択・購入させるためのアイテムメニューを各ゲーム端末のディスプレイ上に表示さ

せる。さらに、ゲームサーバ1はプレーヤが購入したアイテムのゲーム空間での使用を可能にする。

【0013】図2において、ホスト内通信制御部101は、当該ゲームサーバ1とアイテム管理サーバ2および課金管理サーバ3との通信を制御する。通信機能部106は、当該ゲームサーバ1と通信ネットワークNTとの接続を制御する。

【0014】ゲーム実行部102はゲームプログラムを実行する。ゲーム状況監視部103はゲームの進行状況を監視し、アイテムメニューの表示タイミングになると、アイテムデータ取得部104に対してアイテムデータの取得を要求する。アイテムデータ取得部104は、アイテム管理サーバ2に対してアイテムデータを要求し、アイテムメニューを表示させるためのデータを取得する。アイテムメニュー生成部105は、前記アイテムデータ取得部104がアイテム管理サーバ2から取得したデータに基づいてアイテムメニューの画像データを生成し、これを各ゲーム端末へ配信する。

【0015】アイテム購入管理部108は、プレーヤによる各アイテムの購入要求にตอบสนองしてアイテムの購入処理を実行する。認証実行部107は、例えばゲームの年齢制限とプレーヤの年齢とを比較し、年齢制限の条件を満足するプレーヤに対してのみゲームへの参加を許可するなど、プレーヤの認証を行う。課金管理部109は、アイテム購入に関する課金を管理する。

【0016】購入実績管理部110は、プレーヤが購入したアイテムの実績を管理する。図11は、前記購入実績管理部110の記憶内容を示した図であり、各プレーヤに固有のプレーヤ名ごとに、購入したアイテムがゲーム名称、ゲームセッションおよび購入数ごとに管理されている。

【0017】図3は、前記アイテム管理サーバ2の機能ブロックであり、ゲームサーバ1からの要求にตอบสนองして、ゲーム空間で販売・使用する各種アイテムの情報をゲームサーバ1へ提供する。

【0018】図3において、ゲームサーバ1からのアイテムに関する問い合わせは、ホスト内通信制御部202および要求受付部203を介してアイテム管理部201へ通知される。アイテム管理部201は、アイテムデータ保持部205にアイテムの詳細を問い合わせる。

【0019】図12は、前記アイテムデータ保持部205の記憶内容を模式的に示した図であり、各アイテムごとに、これが販売・使用されるゲーム名称、アイテムの販売条件、金額およびメニュー表示タイプが登録されている。

【0020】ゲームサーバ1の要求にはアイテムデータ通知部204から応答する。また、本実施形態のアイテム管理サーバ2は、アイテムに関するデータやその価格を随時変更・更新するためのアイテムデータ編集部206を具備している。

✓【0021】図4は、前記課金管理サーバ3の機能ブロック図であり、ゲームホスト1からの要求にตอบสนองして、プレーヤの認証、電子マネーの残高照会およびその決済処理を実行する。

【0022】プレー料金課金部304は、プレーヤがゲームへ参加する際のゲームサービス利用料金を保持し、決済を自動処理する。通信料金課金部305は、プレーヤがゲームサーバへアクセスする際の通信料金データを保持し、決済を自動処理する。アイテム料金課金部306は、各アイテムの価格を保持し、各プレーヤが購入したアイテムの決済を自動処理する。

✓【0023】課金管理部302は、各課金部304、305、306を制御して、アイテムの購入料金を含めたゲーム利用料金およびゲームサーバ1へアクセスするための通信料金の集金を、通信ネットワークNTの提供者あるいはゲームホストの管理者にまとめて委託する。この課金管理部302は、ミリセント、電子小切手、ビットキャッシュ、サイバーコイン、クレジットカード、プリペイドカード等の各種電子マネーを用いて決済を行う。また、プレーヤがプレー中にゲーム空間で獲得したポイントの履歴を管理し、このポイントをアイテム購入に割り当てる為の処理を行う場合もある。さらには、アイテムの購入料金の一部をプレーヤに還元し、通信料金やゲームのプレー料金を割り引く処理を実行することもできる。

【0024】次いで、図5、6のフローチャートを参照して本実施形態の動作を詳細に説明する。

【0025】図5において、ゲーム端末Gでは、ゲームへの参加を希望するプレーヤが、ステップS101において自身の氏名、生年月日、住所あるいは口座番号や残高等を含む固有情報（プレーヤデータ）をゲームホストHへ送信してゲームへの参加を要求する。なお、プレーヤデータがゲームホストHに既登録であれば、プレーヤデータを特定するために各プレーヤに予め割り当てられた識別情報を送信することもできる。

【0026】ゲームホストHでは、ステップS201においてゲームサーバ1が前記プレーヤデータを受信すると、ステップS202において、認証実行部107がプレーヤデータの認証処理を実行し、ゲームセッションごとに定められた年齢制限の確認等を行うと共に、電子マネーの残高照会を課金管理サーバ3に依頼する。

【0027】課金管理サーバ3では、プレーヤ認証部303がプレーヤデータに基づいてプレーヤの電子マネー残高をゲームのプレー料金と比較する。ステップS203では認証結果が参照され、年齢制限が満足されており、かつ電子マネーの残高がプレー料金に対して十分であればステップS204へ進む。ステップS204では、ゲームサーバ1のゲーム実行部102がゲームプログラムをスタートさせる。ステップS205では、ゲームを進行させるためのゲーム制御データが、通信機能部

10

20

30

40

50

106を介して各ゲーム端末Gへ送信される。

【0028】ゲーム端末Gは、ステップS102において前記ゲーム制御データを受信すると、当該ゲーム制御データを利用してゲームを開始し、プレーヤの操作内容をゲームホストHへ返送する。これ以後は、ゲーム端末Gおよびゲームサーバ1がゲーム制御データを送受し合

ってゲームを進行させる。
【0029】ステップS103では、ゲーム端末において、アイテムメニューの表示を要求する操作がプレーヤにより為されたか否かが判定される。表示要求の操作がプレーヤにより為されると、ステップS104において、アイテムメニューの表示要求が各ゲーム端末からゲームホストHへ通知される。

【0030】ゲームホストHでは、このアイテムメニュー表示要求をゲームサーバ1のアイテム購入管理部108がステップS206で検知すると、ステップS207では、アイテムデータ取得部104がアイテム管理サーバ2に対してアイテムデータを要求する。この要求に

応答してアイテム管理サーバ2からアイテムデータが転送されると、アイテムメニュー生成部105がアイテムメニューを生成し、その表示データを通信機能部106を介してゲーム端末へ送信する。ステップS208では、後述する「アイテム販売処理」が実行される。

【0031】ゲーム端末は、ステップS105においてアイテムメニュー表示データを受信すると、ステップS107へ進んで「アイテム購入処理」を実行する。

【0032】一方、ゲームホストHのゲームサーバ1では、ゲーム状況監視部103がゲームの進行状況を監視する。ゲーム状況監視部103は、ゲーム端末からのアイテムメニュー表示要求がなくても、ゲームが進行してアイテムメニューの表示タイミングに達し、これをステップS209において検知すると、前記と同様にアイテム管理サーバ2からアイテムデータを取得し、ステップS207において、その表示データを通信機能部106を介してゲーム端末へ送信する。

【0033】ゲーム端末は、ステップS103においてプレーヤによるアイテムメニューの表示要求の操作が検知されないと、ステップS106において、ゲームホストHが所定のゲームシーンで送出するアイテムメニュー表示データの有無を判定する。前記アイテムメニュー表示データを検出すると、ステップS107へ進んで「アイテム購入処理」を実行する。

【0034】次いで、図6のフローチャートを参照して、前記ステップS107のアイテム購入処理およびステップS208のアイテム販売処理を説明する。

【0035】ゲーム端末のアイテム購入処理では、ステップS1071において、前記受信したアイテムメニュー表示データに基づいて、ディスプレイ上にアイテムメニューが表示される。

【0036】図7、8は、レーシングゲームにおけるア

アイテムメニューの表示例を示した図であり、レーシングタイヤとエンジンオイルとが購入可能なアイテムとして表示され、購入金額の合計や残高も表示される。

【0037】図7(a)では、アイテムメニューが画面全体に表示されている。このような表示例は、ゲーム開始前、あるいはゲームが中断されている各レースステージの間を利用してアイテムを販売する場合に好適である。これに対して、同図(b)、図8(c)、(d)はゲーム実行中の表示方法を示している。

【0038】図7(b)ではゲーム画面が上下に2分割され、上側の親画面51にゲーム画面が表示され続け、下側の小画面52にアイテムメニューが表示される。図8(c)ではゲーム画面が左右に2分割され、右側の親画面51にゲーム画面が表示され続け、左側の小画面52にアイテムメニューが表示される。図8(d)では、ゲーム画面の下方にアイテムメニューが重畳表示されている。

【0039】プレーヤがアイテムの購入を希望する場合、表示されたアイテムメニューの中から希望のアイテムを選択する。図6のステップS1072では、プレーヤがアイテム購入のための操作を実行したか否かが判定される。アイテム購入のための操作がなされると、ステップS1073では、アイテムの購入要求が購入希望アイテムの識別情報と共にゲームサーバ1へ通知される。

【0040】ゲームホストHは、ステップS2081において、ゲームサーバ1のアイテム購入管理部108が前記購入要求および購入希望アイテムの識別情報を受信すると、ステップS2082では、認証実行部107において購入希望アイテムの価格と電子マネーの残高とが前記と同様に比較される。認証実行部107は、電子マネーの残高が購入希望アイテムの価格に対して十分であれば購入許可を、不十分であれば購入不許可を、ステップS2083において認証結果としてゲーム端末へ通知する。

【0041】ゲーム端末は、ステップS1074において、前記認証結果の通知を受け取り、購入が認められると、ステップS1075において、当該アイテムを購入するか否かの最終確認画面をディスプレイ上に表示させる。この表示に対して、プレーヤがステップS1076において了承すると、ステップS1077では、ゲーム端末からゲームホストHへ課金許可が通知され、了承されない場合は、ステップS1079において課金拒否が通知される。課金許可を通知した後は、ステップS1078において、購入したアイテムの使用が許可される。

【0042】ゲームホストHでは、ゲームサーバ1の課金管理部109がステップS2084において前記課金許可通知を受け取ると、ステップS2085において、前記アイテムの購入金額をプレーヤの電子マネー口座から引き落とす旨を課金管理サーバ3に対して通知する。課金管理サーバ3は、アイテムの購入金額をゲームのプレー料金および通信料金と共にプレーヤの電子マネー口

座から引き落とす。

【0043】以上のようにしてアイテムの購入処理および販売処理が終了すると、ゲームホストHでは、図5のステップS209において、ゲームサーバ1のゲーム実行部102がゲームの終了か否かを判定し、ゲームが終了していなければ、ステップS205に戻って上記した各処理を繰り返す。ゲームが終了すると、ステップS210において所定の終了処理が実行され、ゲーム端末に対してゲームの終了が通知される。

【0044】ゲーム端末は、S108においてゲーム終了通知の有無を判定し、ゲームホストHからゲームの終了が通知されるまでは、ステップS102に戻って上記した各処理を繰り返す。ゲームの終了が通知されると当該処理を終了する。

【0045】なお、上記した実施形態では、レーシングカーゲームにおけるアイテムとしてタイヤおよびオイルを示したが、それ以外にも、車両自体やエンジンなどの装備、燃料、事故後の車体を修復するための工具などをアイテムとして登録できる。このとき、アイテムの内容をプレーヤが直観的に認識できるように、図9に示したように、アイテムをそのイメージと共に表示することが望ましい。

【0046】さらに、上記した実施形態では、本発明をレーシングカーゲームに適用して説明したが、他のゲームにも同様に適用することができる。図10は、野球ゲームにおけるアイテムメニューの表示例を示した図であり、ここでは選手が購入可能なアイテムとなっている。各選手は能力により選別され、能力の高い選手ほど高価格となる。

【0047】

【発明の効果】本発明によれば、以下のような効果が達成される。

(1) ゲーム空間で使用するアイテムをプレーヤが購入して入手できるようにしたので、ゲームのリアリティを向*

* 上させることができる。

(2) ゲームの管理者は、ゲームのプレー料金以外にアイテムの販売代金を得られるので、これを資源としてプレー料金の値下げ、ゲームサーバの運用管理、あるいは新たなゲームの開発が可能になる。

(3) ゲーム自身を改良することなく、アイテムの種類を追加したり、アイテムの仕様や購入価格を変更することでゲームストーリーの陳腐化を防げるので、ゲームソフトの寿命を引き伸ばすことができる。

10 【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明を適用したゲームシステムのブロック図である。

【図2】 ゲームサーバの機能ブロック図である。

【図3】 アイテム管理サーバの機能ブロック図である。

【図4】 課金管理サーバの機能ブロック図である。

【図5】 本実施形態の動作を示したフローチャートである。

【図6】 アイテムの販売処理／購入処理のフローチャートである。

20 【図7】 アイテムメニューの表示例（その1）を示した図である。

【図8】 アイテムメニューの表示例（その2）を示した図である。

【図9】 アイテムメニューの表示例（その3）を示した図である。

【図10】 アイテムメニューの表示例（その4）を示した図である。

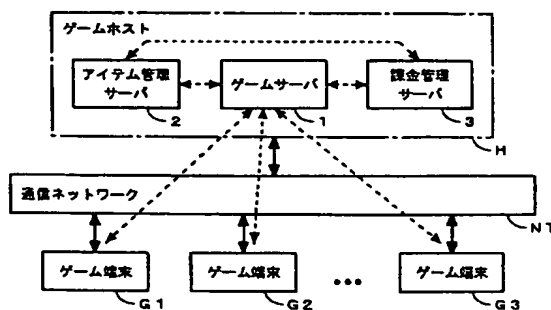
【図11】 購入実績管理部の記憶内容を示した図である。

30 【図12】 アイテムデータ保持部の記憶内容を示した図である。

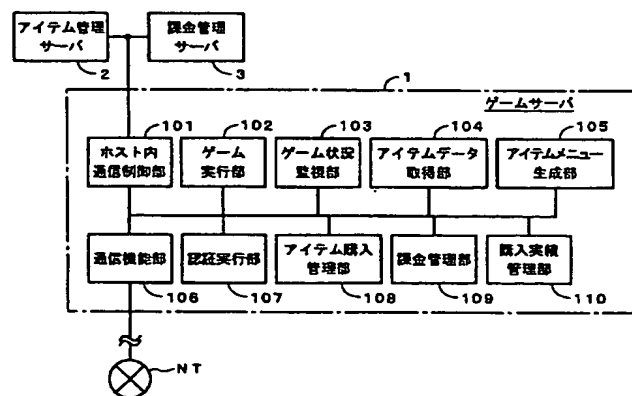
【符号の説明】

1…ゲームサーバ、2…アイテム管理サーバ、3…課金管理サーバ

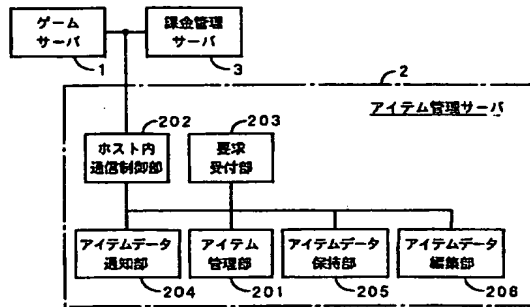
【図1】



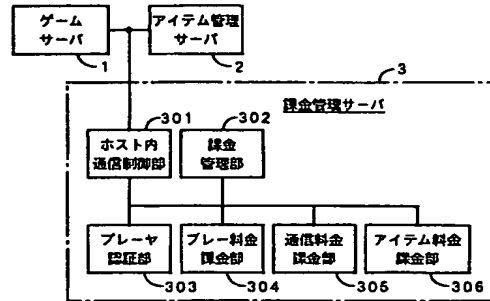
【図2】



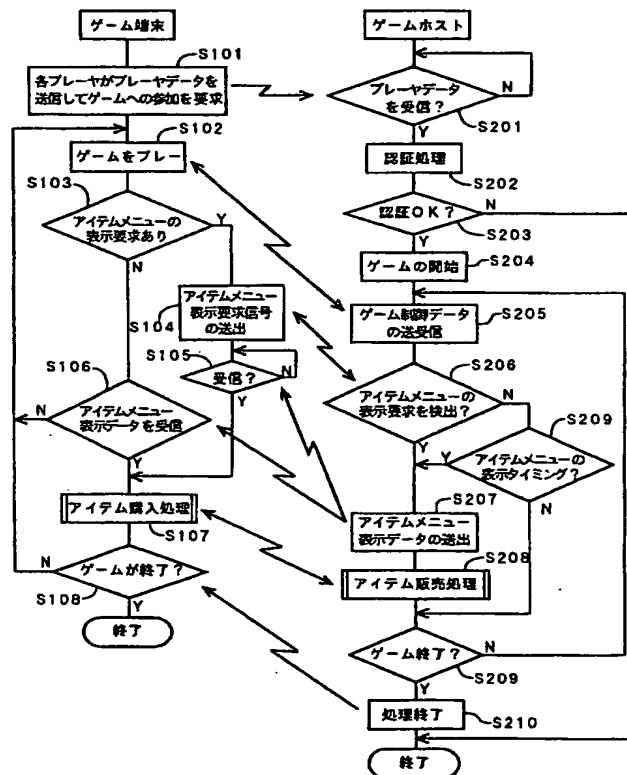
【図3】



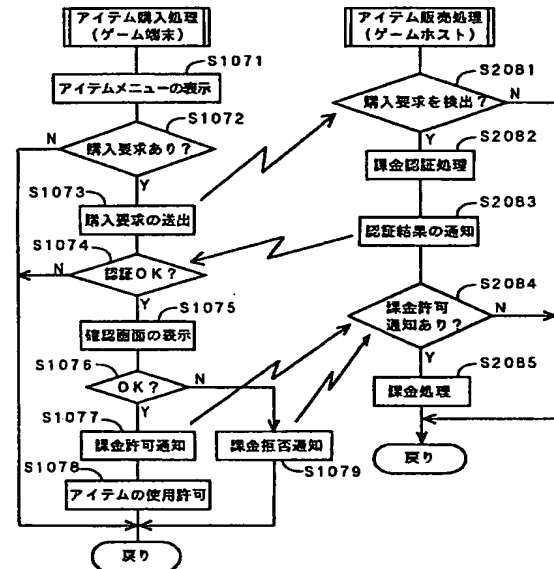
【図4】



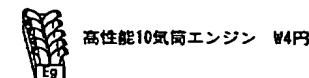
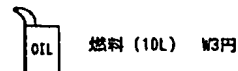
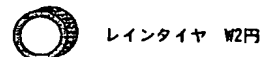
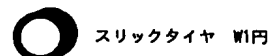
【図5】



【図6】



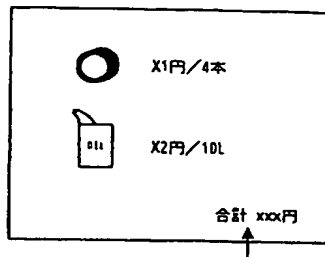
【図9】



【図10】

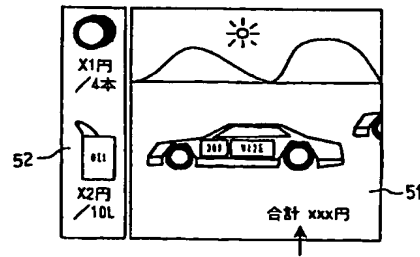
| ゲームアイテム購入所: ドラフト会場 | | |
|--------------------|---------|-----|
| ピッチャー | 最速150km | Z1円 |
| | 変化球主体 | Z2円 |
| | バランス型 | Z3円 |
| キャッチャー | 盗塁阻止型 | Z4円 |
| | 捕球重視型 | Z5円 |
| 野手 | 打率.312 | Z6円 |
| | 打率.250 | Z7円 |

【図7】

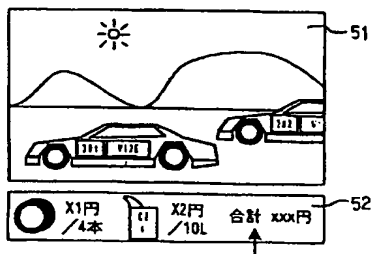


(a)

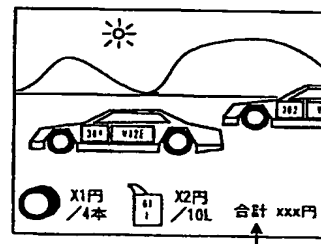
【図8】



(c)



(b)



(d)

【図11】

| プレイヤー名 | アイテム名 | ゲーム名称 | セッション名 | アイテム購入数 |
|---------|--------|-------|---------|---------|
| プレイヤーp1 | アイテム11 | ゲームg1 | セッションs1 | X1個 |
| | アイテム12 | ゲームg1 | セッションs2 | X2個 |
| | アイテム11 | ゲームg2 | セッションs1 | X3個 |
| プレイヤーp2 | アイテム11 | ゲームg1 | セッションs1 | X4個 |
| | アイテム13 | ゲームg1 | セッションs1 | X5個 |
| プレイヤーp3 | アイテム11 | ゲームg2 | セッションs1 | X6個 |
| ... | ... | ... | ... | ... |

【図12】

| アイテム名 | ゲーム名称 | アイテム販売条件 | アイテム料金 | メニュー表示タイプ |
|--------|-------|-----------------------------|-----------|--------------------------------|
| アイテム11 | ゲームg1 | 無条件にゲームg1のセッションの時間全体にわたって販売 | 無料提供アイテム | ゲーム表示領域の下側に位置するアイテムメニュー表示領域へ提示 |
| アイテム11 | ゲームg2 | 無条件にゲームg2のセッションの時間全体にわたって販売 | 無料提供アイテム | ゲーム表示領域の下側に位置するアイテムメニュー表示領域へ提示 |
| アイテム12 | ゲームg1 | ゲーム開始前に販売 | X1円/1000個 | ゲーム表示領域へ提示 |
| アイテム12 | ゲームg2 | ゲーム開始前に販売 | X2円/1000個 | ゲーム表示領域へ提示 |
| アイテム13 | ゲームg1 | ゲームセッション中の各ステージ間で販売 | X3円/1個 | 全画面アイテムメニュー表示領域へ提示 |
| アイテム13 | ゲームg2 | ゲームセッション中の各ステージ間で販売 | X4円/1個 | 全画面アイテムメニュー表示領域へ提示 |
| ... | ... | ... | ... | ... |

フロントページの続き

| (51)Int. Cl. | 識別記号 | F I | ターマコード (参考) |
|---------------|--------------------------------|---------------|-------------|
| G 0 6 F 17/60 | 5 0 2 | G 0 6 F 17/60 | 5 0 2 |
| | 5 0 8 | | 5 0 8 |
| F ターム (参考) | 2C001 AA03 CB08 | | |
| | 5B049 AA00 BB61 CC05 CC36 CC38 | | |
| | DD01 EE02 FF03 | | |
| | 5B055 KK01 KK07 | | |